Hong Kong 97: il peggior gioco del mondo?

Era il **1995** quando **Yoshihisa "Kowloon" Kurosawa** diede alla luce il terribile **Hong Kong '97**, ***homebrew*** bootleg per **Super Famicon** pubblicato dall'inesistente o quantomeno improbabile **HappySoft**, dove all'alba del trasferimento della sovranità dell'isola dalla Gran Bretagna al behemoth cinese la marea maoista sta per invadere Hong Kong e inondarla di crimine e violenze.

Il gioco è ormai disponibile solo in formato **ROM** per **emulatori SNES** e le pochissime copie del floppy sono una vera rarità sulle aste online. All'epoca costava la bellezza di 3.000 yen, una delle (tantissime ragioni per cui il gioco non fu proprio uno smash-hit. Sembra che in realtà Kurosawa non fosse poi così nuovo al mondo dei videogiochi, avendo

sviluppato un altro sicuramente brutto titolo, **Torture Master** (**拷問マスター**) per PC-88 nel '90.

Jackie Chan in Hong Hong 97, accompagnato da Bruce Lee

Un solo uomo può fermare l'onda cinese: **Chin** (ovvero

nient'altro che una foto di **Jackie Chan** rubata dal film, ben poco sanguinario, **Wheels on Meals**, 1984, conosciuto qui con il nome "Il Mistero del Conte Lobos" (???) ma il suo creatore aveva forse in mente il famigerato **Riki-Oh**: **The Story of Ricky**, 1991), agente sotto copertura che farà fuori (se il giocatore è estremamente bravo, qui il livello di difficoltà è stupidamente altissima) tutti i **1.2 miliardi di cittadini cinesi**, che senza fine scorrono sullo schermo e schizzano da tutte le parti in una tristissima e misera versione di un **bullet hell** dove a posto delle pallottole ci sono esseri umani, e un boss finale, il cadavere redivivo di **Tong Shau Ping**, l'arma finale che altri non è se non **Deng Xiaoping** stesso (all'epoca dell'uscita del gioco era ancora vivo però).

Tong Shau Ping**, l'arma finale, ovvero **Deng Xiaoping

La storia ufficiale è:

"The year 1997 has arrived. A herd of fuckin' ugly reds. are

rushing from the mainland. Crime rate skyrockeded! Hongkong is ruined! Therefore, the Hongkong government called Bruce Lee's relative Chin for the massacre of the Reds. Chin is a killer machine. Wipe out all 1.2 billion of the red communists! However, in mainland China, there was a secret project in progress! A project to transform the deceased Tong Shau Ping into an ultimate weapon!"

e, secondo una vecchia pagina di Geocities giapponese (https://web.archive.org/web/20190316234658/http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/2191/kurosawa.html), aggiunge (grazie a Bad Game Hall of Fame! (https://www.badgamehalloffame.com/blog/hong-kong-97/)):

• Players must control the relative of Bruce Lee, Mr. Chin, to kill the Chinese people.

• Chin is addicted to heroin. Take the syringe and power up! Survive the ordeal with the power of drugs!

• Special bonus for destroying cars carrying Chinese VIPs.

• Be careful of landmines. They can also prove a valuable ally if used correctly.

• Will you be rewarded with an inspiring ending for murdering 1.2 billion people?

Quando Chin spara ai nemici (la gameplay è tutta qui) questi esplodono in funghi atomici lasciando un frame di un cadavere che sembra alquanto vero. Lo sfondo è un'alternarsi di propaganda maoista, il logo dell'**Asia Television**, della **Coca Cola** e **Mao** stesso. Chin muore al primo colpo e il game over è un altro frame di un ***gore*** inedito per la Nintendo, un cadavere sanguinolento con le parole "**CHIN IS DEAD**" e in cinese sbagliato (陳死亡).

Fra i credits alla fine c'è pure l'Ambasciata Canadese in Giappone...

È la musica però quello che ti ammazza veramente. Le prime note della canzone comunista "**I Love Beijing Tiananmen**" (manco a farlo apposta sono passati adesso 30 anni...) ripetuta senza fine in un loop allucinato durante tutto il gioco.

Un vero è proprio "***kusoge geemu***", dal giapponese "*un gioco merdoso*", razzista, violento, controverso a dir poco. In fin dei conti però, un cult e uno dei pochi giochi veramente satirici disponibili sul mercato.

Poche volte la politica si è introdotta nel mondo dei videogiochi, specialmente nell'epoca 8/16-bit, in qualche modo ancora un'età dell'innocenza (almeno dal punto di vista ideologico), e sicuramente mai con uno spirito provocatorio e satirico come Hong Kong 97.

C'è stata sicuramente tanta propaganda nei vari Commando, Desert Storm/Strike, Gulf War, Storm over the Desert (https://www.vice.com/it/article/mg3k8q/da-desert-storm-a-call-of-duty-come-lamerica-ludicizza-le-guerre-in-iraq) (fino a Saddam che fa incetta di Playstation per costruire un super computer militare) in tutti i giochi "muscolari" sulle varie guerre di liberazione U.S.A., o sullo spirito nipponico per il sacrificio e l'*hinomaru* , ma sicuramente più interessanti sono le incursioni più inaspettate e gratuite della politica, ad esempio l'arcade *eroge* **Super Model** dove con un cursore, sfuggendo a ragni e mostri, si deve svelare l'immagine sullo

sfondo di una procace ragazza nuda, ma in cui fanno capolino anche Saddam, Terminator, lo zio Fester ed Hellraiser.

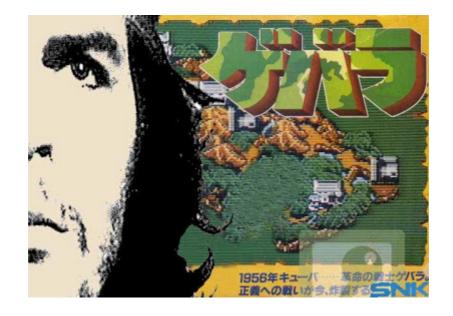
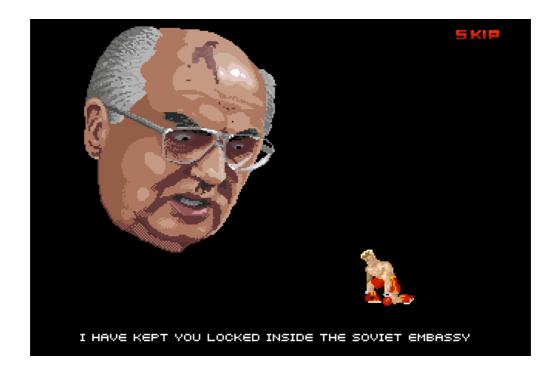
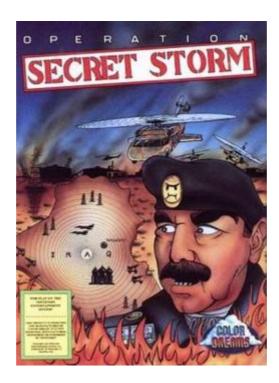
Oppure l'Hitler con tanto di svastica di **Bionic Commando**, il cui titolo giapponese è **Hitler's Resurrection: Top Secret**, platformer d'azione Capcom in cui l'eroe bionico Ladd Spencer deve infiltrarsi nell'Impero dei "Badds", ovvero i Nazi nella versione giapponese.

***Hitler's Resurrection: Top Secret**, con simboli diversi fra Giappone e occidente*

Si può includere il lurido e assolutamente politically incorrect **Custer's Revenge** dove tutto il gioco sta nel controllare un primitivo (in tutti i sensi) e dotatissimo generale Custer e stuprare native americane.

Più interessante e innocuo è sicuramente **Guerrilla War**, conosciuto in Giappone come Guevara ゲバラ, un gioco scappa e spara con visuale dall'alto prodotto dalla SNK, dove si vestono i panni di due combattenti ribelli, Che Guevara e Fidel nella versione giapponese, mentre attaccano un'isola caraibica senza nome per liberarla dal giogo di un dittatore qualsiasi (il richiamo è ovviamente a Batista). Tutto purtroppo rimosso però nella localizzazione per il mercato occidentale.

SKIP
I HAVE KEPT YOU LOCKED INSIDE THE SOVIET EMBASSY

OPERATION
SECRET STORM
IRAQ
COLOR DREAMS

Infine la presenza di **Mikhail Gorbachev** nella schermata finale del personaggio russo **Zangief** in **Street Fighter 2** in piena era di **Perestroika**; un armoured **Hitler** in **Wolfenstein 3d**; la campagna contro le droghe di **George Bush** senior che si spinge ben al di là di "**Winners don't do drugs**" in **Narc** (1988, Williams), dove due poliziotti in casco e tuta da motocicletta rosso e blu elettrico fanno fuori spacciatori e tossicodipendenti che ti lanciano siringhe.

Scopriamo quindi Hong Kong 97, la sua genesi e il suo presente attraverso questo interessante articolo (https://www.scmp.com/culture/arts-entertainment/article/2129690/developer-worlds-worst-video-game-hong-kong-1997-ends) del **South China Morning Post**

Lo sviluppatore del peggior videogioco del mondo, Hong Kong 1997, pone fine al silenzio per rivelare la sua strana genesi e supplicare i giocatori di smetterla di giocarci e farsi troppe domande

Con pochi soldi e nessuna esperienza di programmazione, il giapponese Yoshihisa Kurosawa ha decise di creare il peggior gioco possibile. Non riesce a capacitarsi del perché giocatori di tutto il mondo abbiano preso il suo abominio così seriamente e ben 23 anni dopo bombardano la sua pagina Facebook con domande

di Pavan Shamdasani

Yoshihisa Kurosawa con la sua creazione

L'anno è il 1997 e Hong Kong è l'ambientazione di quello che è generalmente considerato il peggior videogioco di tutti i tempi.

Mentre la Gran Bretagna trasferisce la sovranità sul territorio alla Cina e i carri armati marciano sulla città, così fanno i cinesi, in gran numero, facendo salire alle stelle il tasso di criminalità. L'ex governatore britannico Chris Patten ingaggia l'agente sotto copertura Chin, un parente perduto da tempo di Bruce Lee con una sorprendente somiglianza con Jackie Chan. La sua missione: uccidere tutto il miliardo di quei brutti rossi.

Pubblicato per la console Super Nintendo nel 1995, Hong Kong 1997 è terribile – uno sparatutto a 16 bit rotto e ridicolmente rotto, realizzato in un paio di giorni e che utilizza immagini e musica senza licenza.

Molto simile al film di Tommy Wiseau del 2003 a mezzanotte The Room, l'orrore puro e semplice del gioco lo ha reso un cult e ha raggiunto un seguito ossessivo nei decenni successivi.

Il mio obiettivo era quello di creare il gioco peggiore possibile, ha detto Yoshihisa Kurosawa, sviluppatore di Hong Kong 1997, al South China Morning Post nella sua prima intervista dopo la realizzazione del gioco.

Quando ero giovane, avevo il sogno di lavorare nell'industria dei giochi, [ma] non mi piacevano i giochi Nintendo. Le ambientazioni e i personaggi erano tutti stantii. A quei tempi, tutti i giochi erano prodotti da Nintendo e Sega, quindi era impossibile creare il proprio gioco indipendente. Si era soggetti a regole e standard etici, e per realizzare un gioco dovevate pagare forti royalties.

"Avevo l'idea di creare un gioco economico e volgare che avrebbe preso in giro l'industria..... i

Fu un viaggio casuale a Hong Kong, dal suo paese natale, il Giappone, che mise in moto il terribile gioco che sarebbe stato per sempre associato al suo nome. Viaggiatore con un budget all'osso e dormendo nelle famigerate Chungking Mansions, Kurosawa trascorreva le sue giornate girovagando per i centri commerciali di Sham Shui Po e trovando dispositivi (conosciuti in Giappone come **magicom マジコン**) in grado di copiare i giochi Super Nintendo su floppy disk. Questi dispositivi bootleg erano generalmente usati per duplicare i giochi – ma potevano anche essere usati per giocare ai giochi fatti in casa homebrew sul Super Nintendo.

Un modello di Magicom, il popolare Professor SF, un device di backup per il Super Famicom che permetteva di salvare giochi su floppy disk

Ero stufo e stanco delle console di consumo e del modo in cui

Nintendo era in cima alla piramide. Sono stato anche molto influenzato dai giochi estremi che uscivano dall'Europa, dice. Ho avuto l'idea di creare un gioco economico e volgare che avrebbe preso in giro l'industria. L'emergere dei device per la copia dei giochi mi ha finalmente dato questa opportunità. Con uno solo di questi si potevano creare giochi e distribuirli senza bisogno del permesso di Nintendo.

Kurosawa aveva quindi soltanto bisogno di una ambientazione – e dove se non nella città che lo ha ispirato in primo luogo? La Hong Kong che ho incontrato all'inizio degli anni '90 era grezza e sporca, ma la sua società era in qualche modo più avanzata di quella giapponese, dice.

"Era come cercare di vendere qualcosa a un ladro. Così solo poche persone erano disposte a inviare denaro alla mia losca casella postale di Tokyo."

"Mi interessava quello che sarebbe successo nel 1997, e c'era un senso di attesa ma anche di ansia. La Cina sembrava ancora un mondo di selvaggi. Ho pensato: cosa sarebbe successo se i due si fossero mescolati?

Non avendo la capacità di programmare il gioco da solo, Kurosawa chiese aiuto a un contatto che lavorava presso l'azienda giapponese Enix (ora Square Enix) – ma l'intenso programma di lavoro del suo amico gli permise di dedicare solo due giorni al progetto di Kurosawa.

Il gioco si è rivelato così (brutto) perché due giorni era tutto il tempo che avevamo a disposizione. Quello che vedete rappresenta un decimo di quello che intendevo fare, dice. Non c'era tempo. Non avevamo soldi. Non avevamo il permesso. Abbiamo preso una sorta di approccio raffazzonato per dargli uno stile hongkonghese, e questo è il risultato.

Questo significava mettere insieme i pezzi ovunque potevano. Ci siamo accozzati per trovare immagini di Deng Xiaoping e Jackie Chan, e il personaggio principale è stato preso da un poster di un film. Non potevamo fare la musica da soli, così ho campionato un brano da un laser disc di seconda mano che ho preso in Shanghai Street, dice. Ho dato tutto al mio amico e ho spiegato il flusso del gioco. Abbiamo bevuto qualcosa mentre programmavamo, e il giorno dopo Hong Kong 97 era più o meno finito.

Dopo la folle introduzione che prepara la scena del gioco, il giocatore muove semplicemente Chin intorno allo schermo mentre spara ai soldati PLA e cerca di schivare il più a lungo possibile la testa del leader comunista Deng. E questo è tutto.

Il gioco fu completato, ora era una questione di distribuzione. Ma questi erano tempi in cui dominavano i negozi veri e propri, e commercializzare e vendere un gioco senza licenza non sarebbe stato facile. Kurosawa creò un po di hype attraverso articoli scritti sotto pseudonimi per le riviste di gioco underground, e aprì un servizio di vendita per corrispondenza per vendere il gioco.

I tipi di persone che hanno comprato i device per la la copia dei giochi per Super Famicom non erano quelli che spendono soldi per i giochi, quindi era come cercare di vendere qualcosa a un ladro. Così solo poche persone erano disposte a inviare denaro alla mia losca casella postale di Tokyo, dice Kurosawa. Ho venduto il gioco su floppy disk per alcuni mesi, e poi me ne sono completamente dimenticato.

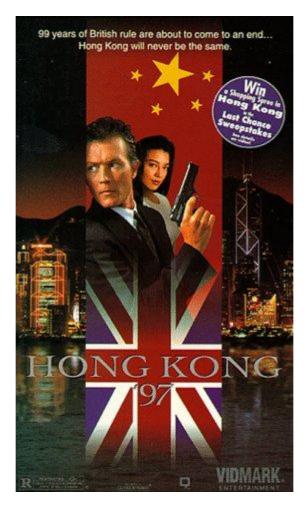
Fu solo molto più tardi, con l'avvento di internet e dei suoi numerosi emulatori di console virtuali, che il gioco iniziò ad acquisire lo status di cult – con grande dispiacere di Kurosawa. Più di un decennio dopo, ho saputo che [Hong Kong 97] aveva attirato l'attenzione globale – nel modo peggiore, dice. Pensavo fosse solo una moda, ma l'interesse sembra crescere ogni anno.

Ogni giorno ricevo domande su Facebook da tutto il mondo, da persone di cui non ho mai sentito parlare, chiedendo cose come: A chi appartiene il cadavere [alla fine del gioco]? La gente ha iniziato a leggere troppo nel gioco e si è inventata nuovi misteri che lo circondano. L'intera ambientazione e il contesto erano solo cose che ho inventato man mano che procedevo. Le domande sono infinite, quindi le ignoro tutte.

Simple 2000 Series Vol. 88: The Mini Bijo Keikan

Hong Kong 1997 ha rappresentato il culmine del coinvolgimento di Kurosawa nel mondo dei videogiochi. Ha lavorato brevemente come parte di un team su uno sparatutto in prima persona per Playstation 2 (probabilmente **Simple 2000 Series Vol. 88: The Mini Bijo Keikan**, conosciuto anche come "**The Miniskirt Police**", dove si gioca come una poliziotta in bikini), ma non dirà quale, a parte l'ammissione che si trattava di un gioco sostanzialmente mediocre. In questi giorni, Kurosawa passa il suo tempo producendo una rivista di viaggi underground intitolata Six Samana (http://www.sixsamana.com)) e lavorando a documentari di nicchia (tra cui War in the Mirror, sullo scrittore Masata Kimizuka).

Tuttavia, sembra aver qualcosa che gli pesa sullo stomaco. L'obiettivo era semplicemente quello di creare un gioco volgare e ho pensato che sarebbe stato più divertente per il gameplay farlo diventare un fallimento, dice. Ma onestamente, vorrei solo che la gente si dimenticasse del gioco una volta per tutte.

Potete giocare a Hong Kong 97 sul vostro browser qui (https://www.retrogames.cc/snes-games/hong-kong-97-hong-kong.html)

Un omonimo, e sicuramente altrettanto deludente film

L'episodio di **Angry Videogame Nerd** dedicato a Hong Kong 97